

1.	Record Nr.	UNISALENTO991001482959707536
	Autore	Rahner, Hugo
	Titolo	L'homo ludens / Hugo Rahner
	Pubbl/distr/stampa	Brescia : Paideia, c1969
	ISBN	9788839408006
	Descrizione fisica	83 p. ; 21 cm
	Collana	Biblioteca di cultura religiosa [Paideia]; 9
	Disciplina	233
	Soggetti	Giuoco - Interpretazione teologica
	Lingua di pubblicazione	Italiano
	Formato	Materiale a stampa
	Livello bibliografico	Monografia
	Nota di bibliografia	Contiene riferimenti bibliografici
2.	Record Nr.	UNINA9910416486503321
	Autore	Adriaensen Brigitte
	Titolo	Guerre et jeu // Achim Küpper, Kristine Vanden Berghe
	Pubbl/distr/stampa	Tours, : Presses universitaires François-Rabelais, 2019
	ISBN	2-86906-569-8
	Descrizione fisica	1 online resource (228 p.)
	Altri autori (Persone)	BechetChristophe BrüllChristoph DecosterSara DumoulinAndré GrigolettoRenaud KüpperAchim LeyhValérie ProtFrédéric StaquetAnne Vanden BergheKristine Vanden BergheKristine
	Soggetti	History histoire militaire histoire politique

guerre  
terrorisme  
stratégie  
jeu

Lingua di pubblicazione	Francese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Sommario/riassunto	<p>Malgré leurs apparences contraires, la guerre et le jeu ont des rapports multiples et intimes. En trois sections thématiques (historique et politique, littéraire, médiatique), cet ouvrage entreprend de décrire leurs connexions à l'ère moderne. La guerre classique, comme le jeu de Stratego ou les échecs, repose sur des champs réglés et symétriques. Avec la guerre moderne, cet espace agonal d'un combat « chevaleresque » comme jeu « noble » (Huizinga) cède sa place à un espace de la terreur et de la mort aléatoire et sans limites. Le terrorisme actuel s'apparente à un jeu de hasard mortel. La stratégie nucléaire, quand bien même fondée sur la théorie des jeux et un équilibre statistique, demeure aujourd'hui un pari macabre et fatal. Ce livre offre une réflexion dynamique et transversale sur les multiples facettes culturelles de cette relation paradoxale qui lie le jeu et la guerre moderne : de Naudé concevant le peuple comme un pion manipulé par un souverain demiurge, aux analogies médiatiques entre musique et guerre dans le documentaire filmique Heavy Metal in Baghdad, en passant par Schlieffen élaborant sa stratégie dans des Kriegsspiele militaires, ou encore par le Jeu de la Guerre de Debord et son adaptation « situationniste » en wargame informatique. Au final, Guerre et jeu offre une grille de lecture des grands équilibres et déséquilibres politico-stratégiques de notre monde et de l'histoire aux aléas d'une guerre hasardeuse.</p>